DERS TANITIM ve UYGULAMA BİLGİLERİ

Dersin Adı	Kodu	Yarıyıl	T+U+L (saat/hafta)	Türü (Z / S)	Yerel Kredi	AKTS
Kullanıcı Deneyimi	NS 513	Bahar	03+00+00	Zorunlu	3	7.5

Akademik Birim:	Yeni Medya M.A.
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Yüksek Lisans
Dersin Koordinatörü:	Çiğdem Bozdağ
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerden: • Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Prensiplerini öğrenmeleri, • Kullanıcı Deneyimi Odaklı Araştırma yapma becerileri geliştirmeleri, • Etkileşim Tasarımı ve Bilgi Mimarisi hakkında derinlemesine bir bilgiye sahip olmaları, • Dijital Tasarım (Arayüz Tasarımı - UI) ve Optimizasyon A/B Test programlarını kullanmayı öğrenmeleri Beklenmektedir.
Dersin İçeriği:	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı'nın herhangi bir fiziksel veya dijital ürününün, hedeflediği kullanıcı/müşteri tarafından kolay, etkili ve verimli bir şekilde kullanmasını sağlayan tasarım çözümünü amaçlamaktadır. Kullanıcı deneyimi tasarlanan ve geliştirilen ürünün deneyimsel, duygusal, anlamlı bir değer üretmesini hedeflemektedir.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Kullanıcı deneyimini belirleyen faktörler hakkında ileri düzeyde bilgiye sahip olmak • **2-** Kullanıcı deneyimi odaklı araştırma yöntemlerine hakim olmak • **3-** Dijital tasarımları kullanıcı deneyimi açısından eleştirel bir biçimde değerlendirebilmek • **4-** Etkileşim tasarımı ve bilgi mimarisi hakkında derinlemesine bilgi sahip olmak • **5-** Dijital Tasarım ve Optimizasyon programlarını kullanabilmek
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Konu anlatımı, atölye çalışmaları, ev ödevleri

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	Konular	Ön Hazırlık
1	Derse Giriş ve Ders Planı	Ders Okumaları
2	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Temellerine Giriş	Ders Okumaları
3	UX101- Kullanılabilirlik Temelleri	Ders Okumaları
4	UX Trendleri	Ders Okumaları
5	İnsan Odaklı Tasarım	Ders Okumaları
6	Araştırmanın Temelleri ve Yöntemleri- Kullanıcı Araştırması	Kullanıcı Araştırması
7	Araştırma Sunumları	Sunum Hazırlığı
8	İlişki Haritası- Kullanılabilirlik Testi	Ders Okumaları
9	Bilgi Mimarisi (IA)	Ders Okumaları
10	Wireframe Tasarımı	Ders Okumaları
11	Etkileşim Tasarımı	Ders Okumaları
12	Prototipleme	Ders Okumaları
13	A/B Test / Optimizasyon	Ders Okumaları

14	Nesnelerin İnterneti ve Kullanıcı Deneyimi (IoX)	Ders Okumaları

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/ 2- Krug, S., Don’t Make me Think, 2000
Norman, A. D., The Design of Everyday Objects, 2003
Lawrence, A., Schneider J., Stickdorn M., and Hormess E. M., This is Service Design Doing, 2018

DİĞER KAYNAKLAR

Diğer kaynaklar

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	**Sayı**	**Katkı Payı (%)**
Proje	1	30
Ödev	2	30
Final Sınavı	1	40
Total:	**4**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	**Sayısı**	**Süresi (saat)**	**Toplam İş Yükü (saat)**
Proje	1	50	50
Ödev	2	25	50
Final Sınavı	1	88	88
Toplam İş Yükü (saat):			**188**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10
OC1	2							3		
OC2	2	1						2		

OC3			2	1						
OC4			2					3		
OC5		2				2		2		

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek

Dersin Adı	**Kodu**	**Yarıyıl**	**T+U+L (saat/hafta)**	**Türü (Z / S)**	**Yerel Kredi**	**AKTS**
Kullanıcı Deneyimi	NS 513	Bahar	03+00+00	Zorunlu	3	7.5

Akademik Birim:	Yeni Medya M.A.
Öğrenim Türü:	Örgün Eğitim
Ön Koşullar	yok
Öğrenim Dili:	İngilizce
Dersin Düzeyi:	Yüksek Lisans
Dersin Koordinatörü:	Çiğdem Bozdağ
Dersin Amacı:	Bu dersi alan öğrencilerden: • Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Prensiplerini öğrenmeleri, • Kullanıcı Deneyimi Odaklı Araştırma yapma becerileri geliştirmeleri, • Etkileşim Tasarımı ve Bilgi Mimarisi hakkında derinlemesine bir bilgiye sahip olmaları, • Dijital Tasarım (Arayüz Tasarımı - UI) ve Optimizasyon A/B Test programlarını kullanmayı öğrenmeleri Beklenmektedir.
Dersin İçeriği:	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı'nın herhangi bir fiziksel veya dijital ürününün, hedeflediği kullanıcı/müşteri tarafından kolay, etkili ve verimli bir şekilde kullanmasını sağlayan tasarım çözümünü amaçlamaktadır. Kullanıcı deneyimi tasarlanan ve geliştirilen ürünün deneyimsel, duygusal, anlamlı bir değer üretmesini hedeflemektedir.
Dersin Öğrenme Çıktıları (ÖÇ):	• **1-** Kullanıcı deneyimini belirleyen faktörler hakkında ileri düzeyde bilgiye sahip olmak • **2-** Kullanıcı deneyimi odaklı araştırma yöntemlerine hakim olmak • **3-** Dijital tasarımları kullanıcı deneyimi açısından eleştirel bir biçimde değerlendirebilmek • **4-** Etkileşim tasarımı ve bilgi mimarisi hakkında derinlemesine bilgi sahip olmak • **5-** Dijital Tasarım ve Optimizasyon programlarını kullanabilmek
Dersin Öğrenme Yöntem ve Teknikleri	Konu anlatımı, atölye çalışmaları, ev ödevleri

HAFTALIK PROGRAM

Hafta	**Konular**	**Ön Hazırlık**
1	Derse Giriş ve Ders Planı	Ders Okumaları
2	Kullanıcı Deneyimi Tasarımı Temellerine Giriş	Ders Okumaları
3	UX101- Kullanılabilirlik Temelleri	Ders Okumaları
4	UX Trendleri	Ders Okumaları
5	İnsan Odaklı Tasarım	Ders Okumaları
6	Araştırmanın Temelleri ve Yöntemleri- Kullanıcı Araştırması	Kullanıcı Araştırması
7	Araştırma Sunumları	Sunum Hazırlığı
8	İlişki Haritası- Kullanılabilirlik Testi	Ders Okumaları

9	Bilgi Mimarisi (IA)	Ders Okumaları
10	Wireframe Tasarımı	Ders Okumaları
11	Etkileşim Tasarımı	Ders Okumaları
12	Prototipleme	Ders Okumaları
13	A/B Test / Optimizasyon	Ders Okumaları
14	Nesnelerin İnterneti ve Kullanıcı Deneyimi (IoX)	Ders Okumaları

Kadir Has Üniversitesi'nde bir dönem 14 haftadır, 15. ve 16. hafta sınav haftalarıdır.

ZORUNLU ve ÖNERİLEN OKUMALAR

https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/ 2- Krug, S., Don’t Make me Think, 2000
Norman, A. D., The Design of Everyday Objects, 2003
Lawrence, A., Schneider J., Stickdorn M., and Hormess E. M., This is Service Design Doing, 2018

DİĞER KAYNAKLAR

Diğer kaynaklar

DEĞERLENDİRME SİSTEMİ

Yarıyıl İçi Çalışmaları	**Sayı**	**Katkı Payı (%)**
Proje	1	30
Ödev	2	30
Final Sınavı	1	40
Total:	**4**	**100**

İŞ YÜKÜ HESAPLAMASI

Etkinlikler	**Sayısı**	**Süresi (saat)**	**Toplam İş Yükü (saat)**
Proje	1	50	50
Ödev	2	25	50
Final Sınavı	1	88	88
Toplam İş Yükü (saat):			**188**

1 AKTS = 25 saatlik iş yükü

PROGRAM YETERLİLİKLERİ (PY) ve ÖĞRENME ÇIKTILARI (ÖÇ) İLİŞKİSİ

#	PY1	PY2	PY3	PY4	PY5	PY6	PY7	PY8	PY9	PY10
OC1	2							3		
OC2	2	1						2		
OC3			2	1						
OC4			2					3		
OC5		2				2		2		

Katkı Düzeyi: 1 Düşük, 2 Orta, 3 Yüksek